

112

CÓDIGOS GPT

Direção visual • atalhos personalizados • biblioteca completa

Inclui instrução de ativação, 112 códigos e exemplos de combinação.

Use em um Projeto do ChatGPT ou em uma conversa após colar a ativação.

Ativação

Estes atalhos não são comandos nativos do ChatGPT. Cole o bloco abaixo uma vez para ensinar o significado dos códigos.

A partir de agora, quando eu iniciar uma mensagem com um dos códigos deste guia, trate o código como uma instrução visual abreviada.

1. Preserve identidade, rosto, produto e elementos principais.
2. Aplique somente o efeito associado ao código.
3. Mantenha perspectiva, iluminação, sombras e materiais coerentes.
4. Não adicione texto, logos ou objetos extras sem pedido.
5. Se eu combinar códigos, aplique-os em conjunto.
6. Priorize aparência fotográfica/profissional.
7. Em pessoas reais, preserve traços e proporções.
8. Se o efeito não encaixar, adapte ao contexto sem inventar ruído.

Códigos 001–008

/bts

001

Revela os bastidores da cena: câmeras, equipe, iluminação, monitores e produção ao redor do assunto.

/indiefilm

002

Transforma a imagem em frame de filme independente: cores orgânicas, contraste cinematográfico, textura analógica e atmosfera.

/volumetric

003

Adiciona feixes de luz volumétrica atravessando a cena com profundidade, partículas e haze controlado.

/xraystyle

004

Converte o assunto para visual de raio-X detalhado, revelando estruturas internas de forma técnica e coerente.

/fisheye

005

Aplica lente fisheye extrema, grande-angular circular e distorção criativa preservando o assunto principal.

/extremecloseup

006

Cria um corte ultrafechado em um detalhe marcante, com textura, nitidez e microcontraste.

/lowangle

007

Reposiciona a câmera em ângulo baixo para tornar o assunto mais imponente e dominante.

/mirrorreflex

008

Cria reflexo realista do assunto em vidro, metal polido ou carroceria, respeitando perspectiva, luz e sombra.

Códigos 009–016

/highangle

009

Reposiciona a câmera acima do assunto, olhando para baixo, criando leitura de contexto e vulnerabilidade.

/dutchangle

010

Inclina o horizonte de forma cinematográfica para adicionar tensão, energia e sensação de movimento.

/overhead

011

Cria enquadramento totalmente de cima, estilo top-down, preservando proporções e organização dos elementos.

/macro

012

Aproxima a câmera em escala macro, revelando textura, materiais e detalhes quase invisíveis a olho nu.

/telephoto

013

Simula lente teleobjetiva: compressão de planos, fundo aproximado e isolamento elegante do sujeito.

/wideangle

014

Usa grande-angular moderada para ampliar ambiente, profundidade e sensação espacial sem distorção exagerada.

/anamorphic

015

Aplica linguagem anamórfica: composição widescreen, flares horizontais sutis e profundidade cinematográfica.

/handheld

016

Adiciona estética de câmera na mão: enquadramento orgânico, leve imperfeição e sensação documental.

Códigos 017–024

/rimlight

017

Adiciona recorte de luz nas bordas do sujeito para separá-lo do fundo.

/backlight

018

Posiciona a principal fonte de luz atrás do sujeito para criar silhueta parcial e halo luminoso.

/softbox

019

Recria iluminação de softbox grande: pele suave, sombras abertas e acabamento publicitário.

/hardlight

020

Usa luz dura e direcional, com sombras definidas e contraste gráfico.

/goldenhour

021

Converte a iluminação para golden hour com tons quentes, sombras longas e luz baixa.

/bluehour

022

Cria atmosfera de blue hour com azuis profundos, luz ambiente fria e pontos quentes controlados.

/neonrim

023

Adiciona luz de recorte neon controlada nas bordas, sem transformar toda a imagem em neon.

/chiaroscuro

024

Cria contraste dramático de claro e escuro inspirado em pintura clássica e cinema noir.

Códigos 025–032

/godrays

025

Insere raios de luz visíveis atravessando fumaça, névoa ou partículas.

/windowlight

026

Ilumina como luz natural lateral entrando por uma janela, suave e realista.

/candlelight

027

Reilumina com fonte quente de vela, queda de luz curta e atmosfera íntima.

/moonlight

028

Cria luz noturna fria, suave e direcional, simulando luar realista.

/threepoint

029

Aplica esquema profissional de três pontos: key, fill e rim light balanceados.

/splitlight

030

Divide o rosto/objeto entre luz e sombra para um retrato mais dramático.

/looplight

031

Aplica padrão clássico de retrato com pequena sombra do nariz e volume natural.

/silhouette

032

Transforma o sujeito em silhueta forte contra fundo luminoso, preservando contorno reconhecível.

Códigos 033–040

/ruleofthirds

033

Reposiciona o assunto usando regra dos terços e espaço negativo funcional.

/centered

034

Centraliza o assunto com composição limpa, forte e simétrica.

/symmetry

035

Cria simetria rigorosa entre lados da cena, arquitetura ou objetos.

/leadinglines

036

Reorganiza linhas da cena para conduzir o olhar até o assunto principal.

/framewithinframe

037

Usa portas, janelas, arcos ou objetos para criar um enquadramento dentro do enquadramento.

/negative

038

Aumenta espaço negativo para dar respiro, sofisticação e área útil para texto.

/foreground

039

Adiciona elemento desfocado em primeiro plano para criar profundidade e sensação de cena real.

/layereddepth

040

Organiza primeiro plano, assunto e fundo em camadas visuais claramente separadas.

Códigos 041–048

/shallowdof

041

Reduz profundidade de campo, mantendo o assunto nítido e o fundo suavemente desfocado.

/deepfocus

042

Mantém primeiro plano, assunto e fundo nítidos, útil para cenas complexas.

/parallax

043

Cria separação forte de planos para permitir sensação de parallax e profundidade 2.5D.

/dynamicframe

044

Cria enquadramento assimétrico e energético, com tensão visual controlada.

/closeportrait

045

Reposiciona para retrato fechado do peito para cima, valorizando expressão e textura.

/fullbody

046

Garante enquadramento de corpo inteiro com espaço correto em cabeça e pés.

/heroangle

047

Cria composição publicitária de herói: assunto dominante, fundo limpo e leitura premium.

/producthero

048

Transforma o produto em protagonista de campanha com pedestal, luz controlada e composição premium.

Códigos 049–056

/filmgrain

049

Adiciona granulação analógica fina e orgânica, sem destruir nitidez.

/tealorange

050

Aplica grade cinematográfica teal & orange com pele natural e contraste controlado.

/bleachbypass

051

Cria visual bleach bypass: baixa saturação, pretos fortes e textura cinematográfica.

/noir

052

Converte para noir em preto e branco, contraste alto, sombras dramáticas e atmosfera misteriosa.

/vintagefilm

053

Aplica estética de filme antigo com leve fading, grão, halation e cores envelhecidas.

/kodaklook

054

Aplica resposta de cor inspirada em filme Kodak: pele quente, highlights suaves e verdes naturais.

/fujilook

055

Aplica resposta de cor inspirada em filme Fuji: verdes ricos, tons frios equilibrados e contraste suave.

/desaturated

056

Reduz saturação seletivamente para um visual editorial sofisticado.

Códigos 057–064

/highcontrast

057

Aumenta contraste global e local mantendo detalhes em altas luzes e sombras.

/lowcontrast

058

Cria imagem suave, lavada e editorial com transições delicadas.

/monochrome

059

Converte para preto e branco tonal com boa separação de pele, tecido e fundo.

/sepia

060

Aplica tonalidade sépia elegante e discreta, evitando aspecto antigo exagerado.

/cyberpunk

061

Cria estética cyberpunk controlada: cidade noturna, contraste frio-quente e luzes tecnológicas.

/editorial

062

Transforma a cena em editorial de revista premium: luz limpa, composição minimalista e acabamento high-fashion.

/luxury

063

Eleva a direção de arte para luxo discreto: materiais nobres, luz sofisticada, menos elementos e mais espaço.

/documentary

064

Aplica linguagem documental realista, luz disponível, composição observacional e textura natural.

Códigos 065–072

/fog

065

Adiciona névoa atmosférica volumétrica preservando visibilidade do assunto.

/rain

066

Insere chuva realista, superfícies molhadas e reflexos coerentes.

/snow

067

Adiciona neve ambiental, acúmulo plausível e partículas em profundidade.

/dust

068

Cria poeira suspensa iluminada por luz lateral para atmosfera seca e cinematográfica.

/smoke

069

Adiciona fumaça volumétrica controlada sem cobrir o assunto principal.

/steam

070

Cria vapor localizado em superfícies quentes, bebidas, máquinas ou ambiente.

/sparks

071

Adiciona faíscas e partículas luminosas com direção e profundidade.

/bokeh

072

Cria bokeh óptico realista em pontos de luz do fundo.

Códigos 073–080

/lensflare

073

Adiciona flare óptico coerente com a fonte de luz e posição da lente.

/sunflare

074

Cria flare solar quente e natural entrando pela borda do quadro.

/wetstreet

075

Transforma o piso em superfície molhada com reflexos realistas de luz e ambiente.

/stormlight

076

Cria clima de tempestade com nuvens dramáticas, vento e luz difusa.

/nightcity

077

Converte a cena para noite urbana com luzes práticas, contraste e reflexos.

/tropicalsun

078

Intensifica luz tropical quente, folhas, sombras duras e atmosfera ensolarada.

/studiohaze

079

Adiciona haze leve de estúdio para destacar feixes de luz e separar planos.

/godmist

080

Combina névoa delicada e raios de luz para visual etéreo e premium.

Códigos 081–088

/packshot

081

Cria packshot de produto em fundo limpo, iluminação publicitária e leitura de marca.

/floatingproduct

082

Faz o produto flutuar com sombra coerente e sensação premium de campanha.

/explodedview

083

Separa componentes do objeto em vista explodida organizada e tecnicamente legível.

/cutaway

084

Cria corte técnico mostrando interior do produto enquanto preserva o exterior.

/materialmacro

085

Amplia textura do material para mostrar tecido, metal, couro, vidro ou acabamento.

/glossy

086

Transforma acabamento em alto brilho com reflexos controlados e highlights limpos.

/matte

087

Transforma acabamento em fosco premium, com reflexão difusa e textura suave.

/chrome

088

Converte material para cromado realista refletindo o ambiente de forma coerente.

Códigos 089–096

/glass

089

Converte partes selecionadas para vidro transparente com refração e reflexos realistas.

/liquidmetal

090

Transforma superfície em metal líquido fluido com highlights físicos e volume.

/freezeaction

091

Congela ação rápida com nitidez extrema, partículas e movimento capturado no pico.

/splash

092

Adiciona splash de água/líquido em torno do produto com física coerente.

/levitation

093

Faz objetos levitarem mantendo sombras e perspectiva convincentes.

/turntable

094

Reposiciona produto para visual de turntable 3/4, fundo neutro e luz uniforme.

/blueprint

095

Converte objeto/cena em blueprint técnico com linhas, cotas e anotações visuais.

/schematic

096

Cria diagrama esquemático limpo mostrando partes, conexões e fluxo funcional.

Códigos 097–104

/motionblur

097

Adiciona motion blur direcional coerente com o movimento, mantendo o ponto focal nítido.

/speedtrail

098

Cria rastro de velocidade e duplicação temporal em elementos móveis.

/freezezoom

099

Congela o assunto e cria sensação de zoom dramático no ambiente ao redor.

/tiltshift

100

Aplica tilt-shift óptico para miniaturização ou foco seletivo em faixa.

/droneview

101

Reposiciona a câmera para visão aérea de drone com escala e perspectiva realistas.

/pov

102

Converte a cena para ponto de vista em primeira pessoa, mostrando mãos/objetos quando fizer sentido.

/orbitshot

103

Reimagina o enquadramento como uma câmera orbitando o assunto em 3D.

/rackfocus

104

Muda o foco do primeiro plano para o assunto principal, preservando profundidade.

Códigos 105–112

/doubleexposure

105

Combina duas imagens/cenas em dupla exposição elegante e legível.

/splitreality

106

Divide a cena em duas realidades/estilos diferentes com transição visual controlada.

/timeslice

107

Cria efeito time-slice: múltiplas fases do movimento distribuídas pela composição.

/cloneframe

108

Duplica o mesmo personagem/objeto em posições diferentes na mesma cena com luz consistente.

/giantscale

109

Altera escala de um elemento para proporção gigantesca preservando perspectiva e sombras.

/miniature

110

Reduz o sujeito/objeto para escala miniatura dentro de um ambiente realista.

/hologram

111

Transforma elemento selecionado em holograma translúcido com luz volumétrica discreta.

/portal

112

Abre portal visual integrado à cena, com iluminação refletida e profundidade coerente.